

1



lupo
solitario

I SIGNORI DELLE TENEBRE

DEVER - CHALK

GUIDA
STRATEGICA

librogame®

lgl

2008, Librogame's Land - www.librogame.altervista.org

Impaginato da Dirk06

Progetto grafico della copertina a cura di Dragan

La presente guida strategica è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

I SIGNORI DELLE TENEBRE

DEVER - CHALK

GUIDA STRATEGICA
a cura di Falco della Tempesta

librogame's LAND
per chi ama i librogame

www.librogame.altervista.org

PREMESSA

Quasi tutti quelli che leggeranno questa guida hanno già affrontato più volte il breve ma pericolosissimo viaggio dal Monastero Ramas a Holmgard. Meglio, perché nessun neofita deve servirsi della guida prima di leggere il libro per la prima volta. Portare il pivello in tunica Ramas (Lupo Solitario) al cospetto del re è una soddisfazione da raggiungere senza aiuti, ma una volta finito il libro la guida diventa un documento utile.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Per Combattività e Resistenza ovviamente è la fortuna a decidere (o le sbirciate, o l'aver memorizzato le posizioni dei 9 sulla Tabella del Destino). Le Arti Ramas devono invece essere scelte con attenzione perché possono essere determinanti e costituiscono la base per le successive avventure.

Una buona scelta può essere questa:

- *Sesto Senso*: utile più volte in questa avventura e nelle successive. Necessaria se si vuole incontrare Banedon e avere la Stella di Cristallo.
- *Orientamento*: utilizzabile molte volte, non sempre è necessaria ma sicuramente è molto utile
- *Scherma*: avere 2 punti di Combattività in più può essere determinante. L'arma in cui si è maestri viene scelta casualmente (quindi è difficile che capiti proprio l'ascia, di cui si dispone inizialmente) però durante l'avventura si possono trovare quasi tutte le armi.
- *Psicolaser*: come la scherma dà 2 punti di Combattività in più, e la maggior parte dei nemici che si incontrano non ne sono immuni.
- *Guarigione*: il punteggio iniziale di Resistenza non sarà molto alto e con quest'arte le probabilità di arrivare a Holmgard aumentano notevolmente.

In alternativa possono essere scelte il Mimetismo (si può usare diverse volte) o la Caccia (elimina il problema cibo, personalmente la scelgo sempre).

Lo Psicoschermo può essere determinante ma se se ne può fare a meno scegliendo il percorso opportuno.

Telecinesi e Affinità Animale sono poco utilizzabili.

L'equipaggiamento in questa particolare avventura consiste in una mappa, una borsa col denaro, un pasto e un oggetto trovato nelle rovine del Monastero, scelto estraendo un numero dalla TD tra: Spada, Elmo, due Pasti, Cotta di Maglia, Mazza, Vigorilla, Asta, Lancia, 12 Corone, Spadone (Le armi sono utili se si pesca quella in cui si è maestri, le Corone sono inutili, i Pasti servono solo se non si ha la Caccia, mentre le protezioni e la Vigorilla sono a mio parere i migliori).

IL VIAGGIO VERSO HOLMGARD

Parte I

La foresta intorno al Monastero

Per prima cosa Lupo Solitario deve attraversare la foresta che circonda il Monastero sfuggendo ai rastrellamenti operati da Giak e Kraan. Generalmente è meglio evitare i combattimenti quando possibile, perché il nostro giovane Ramas non è ancora in grado di scorrazzare per Sommerlund ammazzando Giak. Subito (1) si aprono tre strade: due sentieri, uno a destra (85) e uno a sinistra (275), e un passaggio nel sottobosco, che è possibile individuare solo con il Sesto Senso (141).

Esaminiamo tutti e tre i percorsi per vedere il migliore.

A) Percorso 1: sentiero a sinistra (275)

Il sentiero di sinistra ci porta subito ad incontrare un paio di Kraan cavalcati da due Giak e ad estrarre un numero dalla TD. Se si è fortunati (0-4) i Giak non ci vedono e possiamo proseguire in un sentiero (272) o nel sottobosco (19). Altrimenti (5-9) i Giak ci scoprono e bisogna combattere o fuggire. Il combattimento non è proibitivo e la vittoria ci porta 6 Corone d'Oro, una lancia e un pugnale (utili soprattutto in relazione alla Scherma), permettendoci di proseguire sul sentiero (272).

La fuga può invece avvenire nella foresta, in cui si semina il nemico ritrovandoci al 19, o verso una collina.

- *Fuga verso la collina*

I Giak non mollano e possono essere seminati con il Mimetismo. Se non si ha il quest'Arte, le opzioni sono nascondersi o salire sulla collina.

Nascondendosi c'è il rischio di essere scoperti e bisogna ricorrere alla TD. Se si ha fortuna i Giak se ne vanno e si può scendere tranquillamente dalla collina (248), non prima di aver rovistato nella grotta per trovare 3 Corone d'Oro. Altrimenti bisogna affrontarli, sobbarcandosi un altro combattimento, e proseguire poi al 248. Da qui bisogna proseguire verso est, evitando il sentiero a nord da cui si cade in una scarpata perdendo, ben che vada, un'arma. Proseguendo si giunge in una radura in cui spicca una casa su un albero. La casa è abitata da un vecchio eremita che ci dà un Pasto e un bel Martello, che possiamo prendere lasciandogli un'arma in cambio. Il cammino continua tranquillo fino a che non si giunge ad una collina (331), che possiamo superare salendo o grazie ad una galleria. Salire sulla collina ci porta dritti dritti nelle braccia dei Kraan senza possibilità di scampo, quindi è obbligatorio entrare nella galleria, di cui vedremo dopo.

Se invece di nascondersi si sale sulla collina i due Giak continuano l'inseguimento, quindi o li si combatte (con +1 Comb. per la posizione favorevole) per poi scendere giù dalla collina, dopo un ruzzolone (-1 Res.), al 248, e da lì alla collina con la galleria del

331 passando per l'eremita, oppure si sale sulla cima del colle dove ci aspetta un Kraan. Anche qui la scelta è tra un combattimento, stavolta abbastanza difficile (con in più -1 Comb.) e sostanzialmente inutile perché rende solo un po' più agevole scappare (ci sono sempre i Giak dietro) e la fuga immediata giù dalla collina. La discesa sul ripido versante comporta il ricorso alla TD con possibilità di morte (0/1), perdita delle armi (2/4), nessun danno (5/9) (se si è ucciso il Kraan i numeri sono rispettivamente 0, 1-2, 3-6, ma il rischio c'è comunque). Una volta scesi più o meno bene dalla collina ci si trova all'altro colle, quello con la galleria (**331**).

• ***Non visto dai Giak, vittoria in combattimento, fuga nella foresta***

La fuga nella foresta porta al **19**, la vittoria nel combattimento al **272**, mentre se non si viene visti dai Giak si hanno entrambe le possibilità.

Al **19** ci si trova di fronte a un bel cespuglio di Dente del Sonno. Possiamo addentrarci nel cespuglio o riportarci sul sentiero (**272**), come consiglia anche l'Orientamento. Se ci si infila tra i rovi si perdono 2 punti di Resistenza a causa delle ferite e si viene colti da sonnolenza, il tipico effetto del Dente del Sonno. A questo punto o scendiamo una ripida scarpata in condizioni di scarsa lucidità o la costeggiamo. Scendendo perdiamo i sensi e facciamo un ennesimo capitombolo, ma al massimo si può perdere un'arma (cosa non da poco qualora sia l'unica). Continuiamo il cammino raccogliendo un po' di piantine di Vigorilla (+3 Res. per 2 volte) fino ad arrivare ad un bivio. Andando ad est (**295**) si finisce in un'imboscata da cui è possibile salvarsi solo con la fuga (scegliere di rimanere ci costa la vita) per finire dall'eremita e quindi alla caverna del **331**. Il sentiero a nord-est (**347**) è più tranquillo, si trovano delle torce e un acciarino, sempre utili, e si ha la possibilità poi di ricongiungerci con l'altra strada (finendo dall'eremita) oppure di continuare sul sentiero trovando 6 Corone e un sapone (assolutamente inutile) prima di arrivare alla solita caverna.

Costeggiando la scarpata si sente dell'odore di legna bruciata. Se ce ne freghiamo bellamente ci ritroviamo tranquilli al **347** (stessa strada ma evitando il ruzzolone nella scarpata). Se invece la curiosità ci spinge a controllare troviamo un povero Ranger gravemente ferito e legato ad una pira da tre Giak. L'Arte della Caccia ci permette di liberarlo senza farci vedere, altrimenti bisogna più semplicemente combattere con due Giak (il terzo muore prima di rendersi conto di ciò che accade). Purtroppo il Ranger è prossimo alla morte e non è possibile fare niente per lui. Che si incontri o meno il Ranger, il cammino prosegue fino alla solita caverna (**331**).

Se invece di inoltrarci tra i rovi di Dente del Sonno preferiamo il sentiero (**272**) raggiungiamo un piccolo villaggio di carbonai. L'Orientamento ci dice che i Giak sono stati in questo villaggio poco tempo fa e ci permette di scegliere se esplorare il villaggio o andarcene subito. Senza l'Arte dobbiamo per forza esplorare il villaggio, cosa che peraltro non comporta alcun problema (anzi si trova una lancia che può essere utile). Proseguendo si trova un corvo. Con l'Affinità Animale possiamo parlargli, scoprendo che è una vedetta dei Signori delle Tenebre. Questo ci dà la possibilità di scegliere se continuare sul sentiero (**121**) o avanzare più prudentemente nella foresta (**38**, che riporta sul cammino che costeggia la scarpata). Senza Affinità Animale il corvo vola

via e siamo obbligati a continuare sul sentiero, incontrando un tizio vestito di rosso e incappucciato. possiamo chiamarlo, avanzare lentamente o attaccarlo di sorpresa. La soluzione migliore è l'attacco, perché purtroppo per noi l'incappucciato è un Vordak, un nemico decisamente tosto. L'attacco a sorpresa dà 2 utilissimi punti di Combattività in più (ma senza Psicoschermo se ne devono sottrarre 2) e ci dà qualche speranza di uscirne vivi. Se lo si chiama si dovrà combattere comunque ma senza bonus, mentre avvicinandosi lentamente il combattimento non serve perché il mostro richiama i suoi Giak e ci strangola comodamente. In ogni caso il Vordak va evitato come la peste, a meno che non abbiate 19 Comb. di base, Psicolaser, Psicoschermo, Scherma con l'arma con cui lo affrontate. Se casualmente si vince il combattimento possiamo raccogliere una gemma lasciata dal Vordak prima di darci alla fuga. La gemma brucia e ci fa perdere 2 punti di Res., ma può tornare utile se si attraversa il Cimitero degli Antichi. La fuga comporta l'ennesimo capitombolo con perdita di 1 o 2 punti di Res. in base alla TD e poi l'immane galleria del **331**.

- **Galleria del paragrafo 331**

Se all'inizio si sceglie il sentiero di sinistra (**275**) la destinazione è sicuramente il paragrafo **331** e l'obbligatorio ingresso nella galleria. Il miglior modo per arrivarci è non farsi vedere dai Giak o fuggire, proseguendo in entrambi i casi nella foresta. Una volta attraversato il cespuglio di Dente del Sonno la migliore via è quella che costeggia la scarpata e porta abbastanza comodamente al **331**. In alternativa si può fuggire verso la collina, affrontare i Giak e riscendere al **331** attraversando la radura dell'eremita.

La celeberrima galleria ci porta sotto la collina al buio (e qui tornano utili la torcia e l'acciarino) dove incontriamo un mostro particolarmente schifoso, il Ragno-Talpa, che è tenero (solo 7 Res.), ma in compenso ha Comb. 17 ed è immune allo Psicolaser. In più se non si ha la torcia la nostra Comb. viene ridotta di 3 punti. Insomma un combattimento da cui si esce sicuramente malconci, anche se con un pugnale e 20 Corone d'Oro in più. Da questo punto si esce dal bosco trovandosi su una strada percorsa dai profughi in fuga dalla guerra al **157**, uno dei principali punti di raccordo (o checkpoint) del libro, cui si giunge con la maggior parte dei percorsi.

B) Percorso 2: sentiero a destra (85)

Ecco subito un bel Kraan sopra la nostra testa. Lo si può combattere (**229**) tenendo conto che è un avversario ostico, o fuggire (**99**).

- **Fuga**

La fuga, indolore, ci porta ad un bivio in cui possiamo scegliere tra sud (**140**) e est (**252**). L'Orientamento indica come pericoloso il sentiero a sud (ci sono impronte recenti di un orso nero). Andando a est si arriva comodi comodi, volendo anche fermandosi a parlare con dei profughi, ad un ponticello (**70**) da cui si può proseguire a sud, raccorrandosi con altre strade al **175**, o a est al **28**. Il Sesto senso ci dice che a sud è in corso una battaglia, ma anche che la strada a sud è la più breve.

Se al primo bivio si sceglie il sentiero a sud (**140**) si giunge in una radura con una torretta di osservazione e tre sentieri, uno che ci riporta sull'altra strada al **252** e altri due che vanno a sud (**14**) e a sud-ovest (**215**). Se si sale sulla torretta, rischiando di cadere e di perdere 2 punti di Res. (TD), possiamo vedere la lontana Toran in fiamme e impadronirci di un'asta. Se si hanno già delle armi e non si è maestri nell'uso dell'asta è quindi del tutto inutile salire sulla torretta, o quantomeno non vale il rischio. Certo immaginarsi di vedere Toran in fiamme è suggestivo e almeno una volta suggerisco di provarlo.

Tralasciamo il sentiero ad est (**252**), che abbiamo già visto. Il sentiero a sud-ovest, in cui si può trovare una lancia, è solo una variante per arrivare al **14**, dove porta direttamente il sentiero a sud. Qui appare un orso nero, e come al solito possiamo combattere o fuggire. La fuga ci porta direttamente al **106**, sulle sponde di un torrente. Il combattimento non è agevole, nonostante l'orso sia ferito. Dopo aver ucciso l'animale possiamo andarcene al **106** oppure entrare nella grotta da cui è uscita la bestia (**59**).

La grotta si rivela essere una galleria artificiale. dentro c'è una scatola con una chiave e proseguendo si arriva a una porta. Il Sesto Senso ci raccomanda giustamente di fuggire subito da quel luogo. Infatti se apriamo la porta ci troviamo intrappolati nel tempio di una setta segreta (il famigerato Malis Mound), avendo come prospettiva la morte o, se abbiamo preso la chiave, una cospicua (probabilmente letale) perdita di punti (da 6 a 10) di Resistenza.

In base a quanto descritto è assolutamente da evitare l'orso nero, dato che combatterlo serve solo per accedere a questo postaccio.

La fuga dal Kraan all'inizio ci porta obbligatoriamente al **70** o al **106**.

- ***Vittoria nel combattimento col Kraan***

Una volta sconfitto il Kraan possiamo esaminarlo trovando un pugnale e una pergamena in lingua Giak (bell'oggetto anche se inutile). Poi dobbiamo scegliere tra due sentieri. L'Orientamento ci avverte che uno è senza sbocco, cosa abbastanza inutile perché anche imboccandolo si arriva alla stessa conclusione senza problemi. Proseguendo si sentono delle voci dietro ad un albero caduto. Sono Kakarmi, dei simpatici animaletti intelligenti, ma non sapendolo si deve decidere se attaccare o ascoltare di nascosto. L'attacco li fa ovviamente fuggire impauriti, mentre per ascoltare e comunicare serve l'Affinità Animale, altrimenti fuggono. Inseguirli non serve a raggiungerli ma ci porta direttamente al **106** (il che non è male). Se invece si riesce a comunicare e a dire la frase giusta (bisogna dire di essere un Ramas, una normale frase amichevole non li convince) si possono avere alcune utili informazioni sulla strada da percorrere (suggeriscono correttamente di arrivare alla radura con la torretta (**140**) e poi prendere il sentiero a est (**252**). Anche combattendo il Kraan gli sbocchi possibili rimangono il **70** (e di seguito **28** o **157**) e il **106** (e di seguito **334** o **70**).

C) Percorso 3: Passaggio nel sottobosco (141)

Non si tratta di un vero percorso alternativo ma di una variante alla parte iniziale dei due sentieri. Per utilizzare questa via serve il Sesto Senso, che consiglia di avanzare al coperto. Si può procedere a sud (56) o a nord-ovest (333). Il buon senso imporrebbe di andare a sud, verso Holmgard. Infatti così facendo ci si riallaccia al sentiero di destra evitando il Kraan (222) e con la possibilità di arrivare rapidamente fuori dalla foresta al 70.

Andare a sud però preclude l'incontro più interessante dell'avventura. Infatti se si procede verso nord-ovest ci si imbatte in Banedon, malridotto e alle prese con un gruppo di Giak. Aiutarlo è semplice: basta avvertirlo del fatto che ha un Giak alle spalle e il giovane mago lo fulminerà (non azzardatevi ad andarvene senza aiutarlo, non è da Ramas). Se proprio si vuol fare gli eroi si può tirare un sasso al Giak o attaccarlo, ma è un rischio inutile.

Messi in fuga i Giak Banedon ci racconta di essere stato inviato al Monastero Ramas per avvertire del pericolo di un attacco e del tradimento di Vonatar. Poi ci dà la sua Stella di Cristallo, importante sul piano pratico perché dà una limitata protezione ma soprattutto sul piano della storia perché testimonia l'amicizia tra Lupo Solitario e Banedon.

Salutato Banedon cadiamo in un'imboscata dei Giak e ci riallacciamo al sentiero di sinistra, con la scelta se fuggire nella foresta o sulla collina (281).

Percorso più facile: passare per il sottobosco grazie al Sesto Senso, procedere a sud (56) e poi a est (252) uscendo dalla foresta al 70 in appena 6 paragrafi.

Percorso consigliato: passare per il sottobosco e prendere la direzione nord-ovest. Aiutare Banedon. Fuggire nella foresta, attraversare il Dente del Sonno, costeggiare la scarpata, proseguire senza curarsi dell'odore di legna bruciata, passando per il 347 e prendendo torcia e acciarino, fino alla galleria del 331. Uccidere il ragno-Talpa e uscire dalla foresta al 157.

Questo è un consiglio standard, possono esserci altre strade convenienti (ad esempio per trovare una certa arma).

Parte II

Dall'uscita dalla foresta al doppio checkpoint (par. 97 e 200).

Abbiamo visto che dal sentiero a sinistra si giunge obbligatoriamente al **157**, dal sentiero di destra si giunge al **106** o al **70**. Tutte le strade che partono da questi paragrafi ci portano al **97** (la battaglia del ponte di Alema) o al **200** (percorso alternativo alla battaglia).

- **106**

Siamo sulle sponde di un torrente. Seguendo la corrente si arriva, dopo aver trovato un cadavere di un Giak con 3 Corone d'Oro, ad un bivio: continuando a seguire il torrente si arriva al **70**, mentre andando a sud si giunge al **157**, due strade che esamineremo tra un po'.

Se al **106** invece risaliamo il torrente troviamo cinque uomini con l'uniforme dei soldati di Sommerlund. Purtroppo sono Drakkar travestiti, e per evitarli abbiamo bisogno o del Mimetismo o del Sesto Senso. Senza una di queste Arti ci avviciniamo ignari di tutto ai soldati, che ci immobilizzano e ci prendono armi e zaino (ma non il denaro, la cosa più inutile in questo viaggio). A questo punto le cose si mettono male. Con la Telecinesi possiamo slegare le corde e fuggire indenni (ma senza equipaggiamento), altrimenti i Drakkar ci uccidono senza pietà. Comunque vada la strada ci porta ad una feroce battaglia (**97**). Se siamo rimasti senza armi conviene passare prima dal **243** dove troviamo una mazza, altrimenti è difficile sopravvivere alla battaglia. Il paragrafo **97**, che vedremo poi, è uno dei due checkpoint ed anche uno dei punti più emozionanti del libro.

- **70**

Siamo sempre sulle sponde del torrente e c'è un ponticello. Il Sesto Senso ci avverte che verso sud, lungo la via più breve per Holmgard, infuria una battaglia. la strada a sud ci porta al solito **157** (che vedremo dopo), mentre ad est si arriva al **28**. La via ad est ci porta in un tortuoso dedalo di sentieri con ben poco da segnalare, con uscite al **157**, al **207**, al **167** e al **6**.

Al **6** si incontra un reggimento di cavalleria della Guardia Reale. Se li chiamiamo ci offrono un cavallo e ci chiedono di unirsi a loro per andare in battaglia al fianco del Principe Pelatar (**97**). Se non li chiamiamo o rifiutiamo di seguirli ci troviamo all'altro checkpoint, il paragrafo **200**.

Al **167** vediamo due gambe che spuntano da dietro un masso. Il Sesto Senso ci dice che si tratta di un soldato di Sommerlund ferito, ma anche senza l'Arte possiamo andare a vedere di che si tratta. Se abbiamo la Guarigione possiamo aiutare il soldato che ci spiega che il Principe Pelatar è impegnato in una dura battaglia al ponte di Alema, altrimenti l'uomo perde i sensi e dobbiamo proseguire. Arriviamo al **264** dove sentiamo l'eco della battaglia. Possiamo andare direttamente al **97** o al **6**, dove incontriamo il

reggimento di cavalleria.

Al **207** ci si unisce ad una colonna di profughi in direzione Holmgard. Un attacco dei Kraan fa scappare ovunque la povera gente, mentre alcuni bambini rimangono intrappolati su un carro. Possiamo fuggire nella foresta fino al **264** oppure tentare di aiutare i bambini. Per farlo dobbiamo combattere tre Giak in uno scontro impegnativo, dopo il quale possiamo fuggire nella foresta (perdendo 2 punti di Res. e arrivando al **264**) o in una fattoria dove troviamo un martello e un pasto e possiamo aspettare tranquilli che i Kraan se ne vadano. Arriva poi il reggimento di cavalleria, che possiamo chiamare con le stesse opzioni già viste per il paragrafo **6**.

- **157**

dal **157** possiamo andare su due strade già esaminate. Una è quella che porta alla colonna di profughi e all'attacco dei Kraan, mentre l'altra è quella che porta al soldato ferito. in entrambi i casi si può decidere se andare alla battaglia o evitarla.

Parte III

Dalle due strade distinte fino all'inizio dell'ultima parte del viaggio

Dal **97** e dal **200** partono due percorsi distinti che si ricongiungono solo quando si giunge a vedere Holmgard da lontano e si deve scegliere la via migliore per affrontare l'ultima parte del viaggio (par. **142** e **153**, sostanzialmente identici).

- ***La strada che parte dal 200***

La battaglia è evitata. Proseguendo sulla strada incontriamo una grossa carrozza che corre veloce verso Holmgard. Con il Mimetismo possiamo nasconderci sul tetto senza problemi, altrimenti dobbiamo tentare di saltarci sopra e veniamo scoperti da una guardia.

A questo punto la miglior cosa è presentarci come Ramas, visto che il mercante padrone del carro ci riconosce e ci invita a salire. Da evitare l'offerta di denaro: il mercante ci chiede 10 Corone e se non le abbiamo ci fa attaccare dalla guardia, mentre se gliele diamo se le intasca e ci fa attaccare lo stesso. Il combattimento non è proibitivo ma non offre vantaggi (una spada, 40 Corone e del cibo in cambio di preziosi punti di Res. non sono un buon cambio in questo punto dell'avventura). In ogni caso non bisogna mai saltare giù dal carro (l'opzione è prevista più volte) perché ci rompiamo una caviglia, sveniamo per il dolore e la nostra testa finisce ad adornare la sella di un Kraan.

Qualsiasi siano le nostre scelte (tranne il saltar giù, ovvio) ci troviamo sul carro dopo una notte di viaggio e riposo (**64**). La sveglia non è delle migliori, c'è un Kraan che vola sopra il carro e un gruppo di Tigerwolf che bloccano la strada. Possiamo scendere dal carro e cercare un riparo e perdere lo zaino o 3 punti di Res. per l'attacco del Kraan (TD) o sciogliere un cavallo e forzare il blocco. Entrambe le soluzioni conducono al **303**, in fuga dai Tigerwolf, ma la seconda, pur presentando più rischi, può farci uscire indenni: intanto il piano di sfondare il blocco a cavallo riesce, e anche se il Kraan ci attacca possiamo cavarcela riparandoci tra gli alberi lasciandogli in pasto il cavallo (**171**). Se invece restiamo sulla strada la scelta è tra ripararsi tra gli alberi, saltare giù da cavallo (con perdita di zaino o 3 punti di Res.) o continuare imperterriti e morire.

L'inseguimento continua al **303**. Con il Mimetismo possiamo tentare di nasconderci ma se la TD ci dice male siamo costretti a combattere con un Giak e un Tigerwolf, cosa non da poco. Senza l'Arte il combattimento è inevitabile.

Superato quest'ostacolo si arriva a vedere Holmgard da lontano e a dover scegliere il cammino per coprire l'ultimo tratto (**142**).

- ***La strada che parte dal 97***

Siamo nel pieno della battaglia. Il Principe Pelatar conduce coraggiosamente i suoi uomini in battaglia ma mentre sta combattendo con un Gurgaz cade ferito da una freccia. Possiamo correre in suo aiuto o fuggire da codardi (e giustamente essere uccisi cadendo

in un'imboscata nella foresta).

Aiutare il Principe significa affrontare il temibile Gurgaz. Si tratta di un combattimento estremamente difficile (il mostro ha Comb. 20, Res. 30 ed è immune allo Psicolaser, in sostanza si avrà quasi certamente un rapporto di forza negativo) ma anche di uno dei momenti epici della storia di LS. La vittoria sul Gurgaz fa arretrare i nemici e permette di soccorrere il Principe morente. Questi ci dice che i nemici sono troppi e ci raccomanda di correre dal Re per spingerlo a chiedere aiuto a Durenor.

Lasciata la battaglia si prosegue a cavallo fino a un bivio (235). Qui l'Orientamento, finora una delle Arti più utili, può indurre in errore per colpa della traduzione. Infatti nel testo italiano l'Arte ci dice che il sentiero di sinistra va verso Holmgard e quello a destra verso i monti Durncrag, e che a sinistra ci sono impronte di Tigerwolf, invogliandoci ad andare a destra (pensando di aggirare i nemici e magari riportarsi dopo verso Holmgard) dove si cade in un'imboscata Drakkar senza possibilità di scampo.

Il testo inglese invece parla di impronte che vanno verso sinistra, ma dice anche che vengono dal sentiero di destra (il che cambia notevolmente la cosa).

Prendendo il sentiero di sinistra si va incontro al male minore, i Tigerwolf. Dapprima se ne avvicina uno. Al solito possiamo combattere o tentare di nasconderci, con quest'ultima scelta che si rivela vincente in quanto il nemico passa oltre senza accorgersi di niente. A questo punto la scelta è tra attaccare gli altri quattro Tigerwolf per avanzare sul sentiero o proseguire nella foresta. L'attacco è una sorta di suicidio perché i nemici vanno affrontati uno alla volta (4 combattimenti impegnativi) con il nostro personaggio sicuramente provato dalla lotta col Gurgaz, e anche vincendo il combattimento rischiamo di trovarci in condizioni pessime con molta strada ancora da fare. Comunque la vittoria nello scontro ci permette di raggiungere la strada per Holmgard (149) e di percorrerla senza problemi fino all'ultimo tratto (scelta delle tre vie al 153).

Evitare i Tigerwolf addentrandoci nella foresta è molto più vantaggioso, a condizione che dopo un po' si ritorni sul sentiero e quindi sulla strada diretta a Holmgard.

Se si prosegue nel bosco invece si allunga di molto il cammino, senza considerare gli ulteriori pericoli, il primo dei quali arriva subito. Sulle rive di un lago un tizio si offre di traghettarci dall'altra parte. Il Sesto Senso ci dice che è meglio tenersi alla larga da questo figuro e aggirare il lago a cavallo. Senza quest'Arte bisogna scegliere se accettare o rifiutare l'offerta. Se accettiamo scopriamo che il gentile traghettatore è un Drakkar travestito e siamo costretti a combatterlo (ha una daga e 6 Corone), se rifiutiamo facciamo il giro del lago.

Arrivati sulla sponda opposta ci si imbatte in un Kraan cavalcato da una figura vestita di rosso che si avvicina al nostro nascondiglio. Con il Mimetismo possiamo nasconderci bene finché non se ne va. Altrimenti possiamo inoltrarci nella foresta o combattere.

Inoltrandoci nella foresta bisogna proseguire al coperto fino a raggiungere la strada principale. Uscire allo scoperto vuol dire essere individuati e attaccati dal Kraan e dal tizio in rosso (un Vordak) che lo cavalca. Come quello visto in precedenza il Vordak ci lascia una gemma (come l'altra può esserci utile ma prenderla ci costa 2 punti di Res.). Proseguendo si arriva alla strada per la capitale.

Scegliendo di combattere subito il Vordak non si ottiene la gemma (si è costretti alla

fuga precipitosa) e ci si ritrova immersi nelle sabbie mobili, dove la vita è nelle mani della TD (tre estrazioni in cui bisogna fare 5+, 7+ e 9). Se si riesce ad uscire con uno dei primi due tentativi si arriva al **189** e da qui alla strada. Se si esce con l'ultimo tentativo ci si ritrova in piena palude. Bisogna subito cercare un terreno più solido, perché continuando nella palude ci si imbatte in una Vipera d'acqua, un serpente velenosissimo: basta perdere un solo punto di Res. per non avere scampo (altro errore del testo italiano, le opzioni sono "se perdi 2 punti di Res." o "se non ne perdi alcuno", mentre nell'originale si dice "if you lose any endurance point").

Usciti dalla palude si possono seguire due strade senza alcun problema (conducono allo stesso punto senza oggetti né incontri) arrivando ad una capanna. Dentro non c'è nessuno e troviamo un Pozione di Alether (+2 Comb. x1 combattimento). Passiamo poi alla stalla dove un cavallo spaventato corre fuori gettandoci a terra (-1 Res.). Riusciamo a calmarlo (con o senza Affinità Animale non fa differenza, e non è un errore della versione italiana) e a giungere sulla strada.

Percorso consigliato: La strada che parte dal **200** è abbastanza lineare, rapida e poco pericolosa (con le giuste scelte si rischia al massimo un combattimento e non si perdono punti di Res.).

La strada che parte dal **97** ha l'iniziale difficoltà del Gurgaz, superata la quale si può arrivare alla strada per Holmgard senza nessun combattimento, stando attenti al pericoloso bivio con l'errore di traduzione. Addentrarsi nella foresta senza tornare subito (appena superati i Tigerwolf) sul sentiero ci costringe ad affrontare varie difficoltà (nemici, la palude, anche se bisogna andarsela un po' a cercare) senza alcun vantaggio.

Quindi entrambe le strade possono essere semplici, dipende se si vuole affrontare il Gurgaz (fascinoso ma difficile) o evitarlo.

Parte IV

L'ultima parte del viaggio

I due paragrafi **142** e **153** sono quasi uguali. La differenza è che nel primo siamo a piedi e nel secondo a cavallo. Holmgard è vicina, ma le truppe nemiche sono ovunque. Dobbiamo fare una scelta importante: proseguire sulla strada allo scoperto (la più diretta e la più pericolosa), scendere sul fiume a nuoto o attraversare il Cimitero degli Antichi (al sicuro dal nemico ma non dalle pericolose presenze che vi si annidano). Tutte le scelte sono ugualmente pericolose. In ogni caso perdiamo il cavallo: ovviamente scegliendo il fiume, nel Cimitero degli Antichi perché si rifiuta di entrare e sulla strada perché si azzoppa.

A) Percorso 1: La strada

Corriamo verso Holmgard fino a che non incontriamo un gruppo di Tigerwolf. Possiamo nasconderci o continuare a correre pronti al combattimento. la prima opzione sarebbe corretta, ma l'errore dell'edizione italiana ci conduce ad un paragrafo di morte (al **286** anziché al **251**, come nell'originale). Continuando a correre serve la TD e solo in questo caso si può andare al **286**. L'errore è particolarmente grave perché rende quasi impercorribile la via (una scelta porta alla morte, l'altra ad un'estrazione 0-4 e 5-9 sulla TD con possibilità di morte).

Proseguendo nella corsa ci sentiamo stanchi e possiamo decidere se riposarci in alcune capanne, cosa che non comporta problemi né vantaggi visto che nelle capanne non c'è nessuno e possiamo mangiare o cercare oggetti (non ce ne sono).

Proseguendo troviamo tre soldati con le uniformi della guarnigione di Toran che ci ordinano di fermarci e deporre le armi. Possiamo obbedire, chiedere cosa vogliono o combattere. Il Sesto Senso ci dice che non sono veri soldati e che il capo ha una balestra, quindi bisogna combattere ed evitare la fuga. Se chiediamo cosa vogliono si rivelano e dobbiamo fuggire o combattere. Il combattimento non è per nulla facile, ma possiamo fuggire, e la vittoria ci dà cibo, 28 Corone e tre spade (la balestra si rompe). Se si posa l'equipaggiamento ci si accorge subito che qualcosa non va e decidiamo di scappare.

La fuga può sembrare la peggiore ipotesi ma può avere risvolti molto positivi. Infatti bisogna ricorrere alla TD: in un caso non veniamo colpiti e fuggiamo (senza equipaggiamento solo se ci eravamo arresi, il testo è impreciso), nell'altro veniamo colpiti e perdiamo i sensi. Questo però ci porta non alla morte ma alle ottime cure di un medico del Re. Da qui possiamo incontrare il Re al **350** chiudendo l'avventura.

Se uccidiamo le guardie o fuggiamo senza essere colpiti invece abbiamo ancora un po' di strada da fare. Raggiungiamo le prime difese (**288**) e un soldato ci scorta verso la città (**129**). Qui si concludono tutte le tre strade, unica eccezione il caso che abbiamo visto che ci porta diretti alla fine.

B) Percorso 2: Il fiume

Sul fiume troviamo una canoa e un tronco. Possiamo servircene come mezzo di navigazione.

Dopo un po' sentiamo il rumore di alcuni cavalli. Possiamo rimanere nascosti o farci vedere. Se abbiamo la canoa il Sesto senso ci permette di sentire anche delle grida di Giak e ci consiglia di rimanere nascosti.

Se usciamo allo scoperto vediamo delle guardie di confine (Rangers) che fuggono da un gruppo di Giak. Con il Mimetismo possiamo nasconderci e superare l'ostacolo, altrimenti dobbiamo approdare sull'altra sponda (**321**) e proseguire a piedi o continuare. Continuare nella navigazione ci porta verso un vortice, per evitare il quale dobbiamo nuotare verso riva perdendo zaino e armi (**190**).

Restare nascosti ci permette comunque di osservare la scena, con i soldati feriti e in fuga. Uno di loro ad un tratto cade da cavallo. Aiutarlo non serve a niente (è morto nella caduta) e in più comporta un combattimento con due Giak. Inoltre anche vincendo il combattimento bisogna comunque fuggire a nuoto verso l'altra sponda (**190** senza perdita dell'equipaggiamento) o trasportati dalla corrente perdendo l'equipaggiamento (**294**). In quest'ultimo caso bisogna ricorrere alla TD che può mandarci sulla sponda (**190** e **321**) o verso dei soldati (**230** e quindi **179**).

Se non aiutiamo il soldato ferito siamo comunque costretti ad approdare al **321**.

I due diversi approdi (**190** e **321**) si ricongiungono al **273**, dove si vedono le prime fortificazioni, anche se dal **190** si può fare tappa al **20** dove si trovano uno zaino e un pugnale, utili se si è rimasti senza equipaggiamento. Possiamo correre verso i soldati (**179**) o ripararci tra gli alberi (**51**). Se corriamo le guardie ci mettono sotto tiro, ma se continuiamo senza paura riconoscono le vesti Ramas e ci accolgono scortandoci in città (**318**-->**129**). Se avanziamo invece al riparo degli alberi ci troviamo davanti ad una palizzata, dove non c'è differenza tra scavalcare e entrare dal cancello: si incontrano comunque i soldati che ci riconoscono e ci portano a destinazione (**318** o **288**-->**129**).

C) Percorso 3: Il Cimitero degli Antichi

Neanche il tempo di apprezzare l'atmosfera da brivido e di graffiarsi coi cespugli di Necranto che cadiamo senza farci male in una tomba sotterranea. Possiamo uscire da una galleria o aprire il sarcofago. Il Sesto Senso ci suggerisce che è meglio andarcene velocemente da questo posto. Infatti aprendo il sarcofago subiamo l'attacco di una forza malvagia da cui possiamo salvarci solo con lo Psicoschermo (comunque con -4 Res.) o con la gemma Vordak (-6 Res. e -1 Comb. permanente).

Scampati alla tomba seguiamo nella galleria fino ad un bivio.

Andando verso nord vediamo in lontananza una luce verde e possiamo decidere se proseguire o tornare al bivio a prendere l'altra strada. Se seguiamo scopriamo che la luce viene da alcuni teschi e che per proseguire bisogna attraversarla o distruggere i teschi. Attraversarla ci fa incontrare per la prima volta (purtroppo non sarà l'unica) le Creature della Cripta. Possiamo combatterle, e guadagnarci **20** gemme, o fuggire (dopo uno scontro) trovandoci in ogni caso ad una grande porta (**23**). Se più pragmaticamente

distruggiamo i teschi arriviamo senza problemi al **23**.

Se al bivio scegliamo il corridoio a sud troviamo una stanza con un trono e una statua e apparentemente senza uscita. Se la cerchiamo troviamo un portale che però non riusciamo ad aprire, quindi dobbiamo scegliere tra le altre due opzioni. La statua del serpente alato va lasciata stare, perché da essa esce un serpente alato vero, forte e immune allo Psicolaser. Col trono va molto meglio, troviamo una chiave d'oro e possiamo proseguire. In entrambi i casi si giunge al solito portone del **23**.

Per aprire il portone in sicurezza serve la chiave d'oro o la Telecinesi. In alternativa si può aprire il portone normalmente, ma in questo caso è la TD a stabilire se usciamo indenni o finiamo schiacciati sotto un blocco di granito.

Usciti dal Cimitero incontriamo i soldati che ci soccorrono e ci conducono a Holmgard (**288-->129**).

Percorso consigliato: Tutti e tre i percorsi sono pericolosi, ma sicuramente il Cimitero degli Antichi spicca per fascino e pericolosità. Se a questo punto dell'avventura si è in buona salute e si hanno le arti giuste può essere il percorso più divertente.

La discesa sul fiume è abbastanza sicura (nessuna possibilità di morte diretta) se ci si tiene alla larga dai guai.

La strada è abbastanza pericolosa ma è rapida e addirittura può farci arrivare alla fine in un attimo, bypassando tutta Holmgard (se la Res. è bassa può essere fondamentale).

Non consiglio nessun percorso, l'importante è decidere tenendo conto delle condizioni di salute di Lupo Solitario.

Parte V

Holmgard

Il soldato ci ha scortato fino in città. Possiamo continuare a seguirlo o arrivare alla rocca da soli.

Se lo seguiamo veniamo condotti da un cortigiano che ci invita a seguirlo nella rocca. Se seguiamo il cortigiano veniamo condotti in un passaggio segreto (332) e poi al cospetto del Re (350). In tutti questi passaggi possiamo decidere di tornare indietro e farci un giro per le strade (144).

Andare a zonzo per Holmgard è abbastanza pericoloso ma può essere molto divertente. Intanto nella calca ci rubano subito un oggetto (o un'arma se non si ha più lo zaino) e un carro ci scaraventa per terra (-2 Res.). Come se tutto questo non bastasse veniamo attaccati da un vecchio pazzo che ce l'ha con i Ramas (pensa che siano spie). Possiamo combatterlo o fuggire.

- **Combattimento col pazzo**

Se vinciamo il combattimento (e perderlo è difficile) due guardie ci offrono una ricompensa (10 Corone) e si offrono di accompagnarci alla rocca. Se le seguiamo dobbiamo convincere le guardie della rocca a farci entrare attraverso la TD. Se ce la facciamo arrivare ad incontrare il Re (350). Altrimenti dobbiamo trovare un'altra via, scegliendo tra la Sala del Consiglio, dove troviamo il cortigiano che ci conduce al passaggio segreto (332), o tornando verso la rocca dove riusciamo (con o senza il Mimetismo e comunque con una comica scenetta) ad entrare e ad incontrare il Re.

Se dopo aver ucciso il pazzo rifiutiamo l'invito delle guardie ci troviamo in mezzo alla folla e per non essere travolti dobbiamo salire su una scala e saltellare tra i tetti della capitale sperando nel favore della TD (se ci va male ci sfracelliamo al suolo). Raggiungiamo così la rocca, dove entriamo per incontrare il Re.

- **Fuga dal pazzo**

Se l'orribile pazzo ci spaventa possiamo fuggire in un vicolo, dove troviamo il negozio di un'erborista. Possiamo entrare o tornare sulla strada al 7 (dove si sale sui tetti di Holmgard).

Nella bottega troviamo un cagnolino nero, poi arriva il negoziante. Il Sesto Senso ci mette in guardia: c'è qualcun altro nascosto dietro il paravento e l'atmosfera è maligna. Possiamo svignarcela finendo al 7 oppure esaminare la merce (152). Se restiamo il negoziante (nell'illustrazione sembra una caricatura di Galliani, cosa che dovrebbe metterci in guardia anche senza il Sesto Senso) ci propone una serie di pozionacce da ciarlatani e una bacchetta con delle iscrizioni per leggere le quali bisogna chinarci sul bancone.

Se ci chiniamo veniamo attaccati alle spalle dal figlio del negoziante e la TD stabilisce se ci uccide direttamente o dobbiamo combatterlo.

Se invece ci mettiamo a guardare le pozioni dobbiamo per forza combattere il giovane.

Possiamo fuggire dal combattimento dopo 2 scontri ritornando nella strada (7). Se invece combattiamo dobbiamo essere rapidi perché se chiudiamo il conto in 4 scontri (cosa non facile perché il gaglioffo ha Comb. 13 ma Res. 20) o meno il negoziante scappa lasciandoci **16** Corone e tutto il suo ciarpame. Se invece impieghiamo più di 4 scontri il negoziante ci colpisce con una delle sue diavolerie (-10 Res.) e possiamo riprenderci e fuggire solo se ci sono rimasti almeno 10 punti di Res. (il che vuol dire essere arrivato a questo punto dell'avventura con più di 20 punti di Res., cosa abbastanza difficile).

Chiuso il discorso con l'erborista ci ritroviamo alla solita camminata sui tetti (7) che, se tutto va bene, ci porta dal Re.

Percorso consigliato: i percorsi migliori sono quelli che portano più direttamente a concludere l'avventura, ma se avete conservato un buon punteggio di Res. e siete armati potete divertirvi ad incontrare il pazzo o l'erborista col figlio assassino (magari scappando prima di rischiare la vita). Attenzione che in questo caso dovrete per forza saltellare tra i tetti col rischio di cadere.

Conclusione

Il Re ascolta il nostro racconto, ci loda per il nostro coraggio e ci chiede di andare nel regno di Durenor per ottenere l'aiuto degli alleati e recuperare la Spada del Sole. Lo faremo in Traversata Infernale.

Oggetti importanti: Stella di Cristallo

Oggetti utili: Elmo, Pozioni, Cotta di Maglia

I SIGNORI DELLE TENEBRE

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu. Mentre un esercito di mostri, al servizio dei Signori delle Tenebre, sta mettendo a ferro e fuoco il pacifico regno di Sommerlund, tu, Lupo Solitario, devi affrontare la più temeraria avventura mai capitata a un giovane cavaliere. Dovrai affrontare in combattimento avversari crudeli e spietati che non si fermano davanti a nessun ostacolo. Dovrai impiegare le Arti che hai imparato nell'antico monastero Ramas. Dietro ogni pagina può celarsi un agguato mortale o una speranza di salvezza.

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Lupo Solitario ...

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-094-0



1



**lupo
solitario**

70680940

librogame®
il protagonista sei tu